



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

JENDELA PUSTAKA (LIBRARY & LEARNING SPACE)

REGINA BIAS NURDAYANI
3209100066

DOSEN PEMBIMBING:
IRVANSYAH, ST., MT.

PROGRAM SARJANA
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2017



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

JENDELA PUSTAKA (LIBRARY & LEARNING SPACE)

**REGINA BIAS NURDAYANI
3209100066**

**DOSEN PEMBIMBING:
IRVANSYAH, ST., MT.**

**PROGRAM SARJANA
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2017**



FINAL PROJECT REPORT - RA.141581

REFERENCES WINDOW (LIBRARY & LEARNING SPACE)

**REGINA BIAS NURDAYANI
3209100066**

**SUPERVISOR :
IRVANSYAH, ST., MT.**

**PROGRAM SARJANA
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2017**

LEMBAR PENGESAHAN

JENDELA PUSTAKA (LIBRARY & LEARNING SPACE)



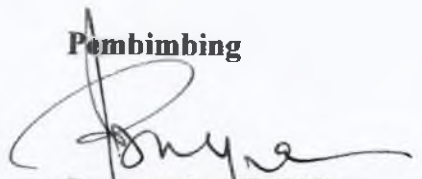
Disusun oleh :

REGINA BIAS NURDAYANI
NRP : 3209100066


Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 3 Januari 2017
Nilai : BC

Mengetahui

Pembimbing

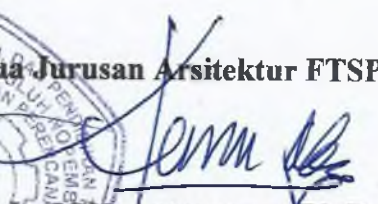

Irvansyah, ST, MT
NIP. 197005231997021001

Kaprodi Sarjana


Defry Agatha Ardianta, ST, MT
NIP. 198008252006041004



Ketua Jurusan Arsitektur FTSP ITS


Ir. IGN. Antarvama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

N a m a : Regina Bias Nurdayani

N R P : 3209100066

Judul Tugas Akhir : Jendela Pustaka (Library and Learning Space)

Periode : Semester Gasal Tahun 2016 / 2017

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinil), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Jurusan Arsitektur FTSP - ITS.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran yang penuh dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir RA.141581

Surabaya, 25 Januari 2017

Yang membuat pernyataan



Regina Bias Nurdayani

NRP. 3209100066

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir sebagai sebuah karya penulias yang telah menjalani perjalanan sebagai mahasiswa dengan waktu yang sedikit lebih panjang. Laporan Tugas Akhir yang berjudul **"Jendela Pustaka: Library and Learning Space"** ini merupakan lanjutan dari bahasan pada proposal tugas akhir. Laporan ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi solusi alternatif dari bagaimana gambaran sebuah proses dalam merancang perpustakaan dan learning space.

Penulis juga menyampaikan terima kasih atas segala bantuan, bimbingan dan arahan kepada :

1. Orang tua dan keluarga yang selalu mendoakan, mendukung dan membantu penulis baik sebelum dan selama studi di Jurusan Arsitektur ITS.
2. Bapak Irvansyah, ST., MT., selaku dosen wali dan dosen pembimbing mata kuliah Tugas Akhir. Terima kasih atas kesediaan, kesabaran, dan ilmu yang diberikan.
3. Bapak Ir. Andy Mappajaya, MT., selaku dosen pembimbing mata kuliah Proposal Seminar Arsitektur.
4. Bapak Defry Agatha, ST., MT., selaku dosen koordinator Tugas Akhir.
5. Ibu Dr. Ir. Murni Rachmawati, M.T. selaku dosen koordinator Seminar Arsitektur.
6. Kawan kawan seperjuangan Arsitektur ITS yang telah memberikan banyak kontribusi terhadap keberlangsungan tugas akhir penulis.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini masih memiliki banyak kekurangan sehingga kritik dan saran akan sangat membantu untuk hasil yang lebih baik. Akhir kata, semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Surabaya, 25 Januari 2017

Penulis

ABSTRAK
JENDELA PUSTAKA
(Library & Learning Space)

Oleh
Regina Bias Nurdayani
NRP : 3209100066

Popularitas perpustakaan di tengah masyarakat terancam semakin pudar. Fenomena ini tengah menjadi sorotan di beberapa daerah di Jawa Timur. Turunnya pamor perpustakaan ini dikarenakan semakin pesatnya kemajuan dan perkembangan teknologi digital yang semakin memudahkan masyarakat mengakses informasi. Akibatnya, minat masyarakat untuk datang berkunjung ke perpustakaan menurun.

Guna mengantisipasi fenomena tersebut, agar masyarakat tidak meninggalkan perpustakaan, YPPI menerapkan strategi jemput-bola untuk mengundang masyarakat mengunjungi perpustakaan, yaitu dengan menggelar berbagai kegiatan terkait buku berkonsep edukasi interaktif. Melalui kegiatan edukasi interaktif tersebut,, YPPI mengajak masyarakat umum khususnya generasi muda untuk gemar berkunjung ke perpustakaan.

Oleh karena itu, perlu membangun sebuah perpustakaan yang dipadukan dengan fasilitas komunitas guna mewadahi kegiatan edukasi informal interaktif, yaitu berupa ***Library & Learning Space***. Hal ini bertujuan untuk mendekatkan masyarakat kepada perpustakaan, melalui penyelenggaraan kegiatan edukasi informal interaktif, guna menumbuhkan ketertarikan pada masyarakat untuk masuk ke dalam perpustakaan dan membaca buku-buku yang ada di dalamnya.

Kata Kunci :learning space, minat kunjung perpustakaan, perpustakaan

ABSTRACT

REFERENCES WINDOW (Library & Learning Space)

by

Regina Bias Nurdayani

NRP : 3209100066

The popularity of libraries in society threatened fade. This phenomenon been in the spotlight at several region in East Java. The downfall of the library due to the rapid progress and development of digital technology increasingly allows people to access the information. Consequently, the interest of the community to come to visit the library decreases.

To anticipate the phenomenon, so that people do not leave the library, YPPI pick-ball strategy to invite people to visit the library, namely by holding various activities related to interactive educational concept books. Through this interactive educational activities, YPPI invites the general public especially the younger generation to love to visit the library.

Therefore, it is necessary to build a library, combined with community facilities in order to facilitate informal interactive educational activities, namely in the form Library & Learning Space. It aims to bring people to the library, through the organization of informal interactive educational activities, in order to foster an interest in the community to go into the library and read books in it.

Keyword : learning space, library, library visits interest

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii

I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang	01
I.2 Isu dan Konteks Desain	02
I.3 Permasalahan dan Kriteria Desain	03

II Program Desain

II.1 Rekapitulasi Program Ruang	05
II.2 Deskripsi Tapak	06

III Pendekatan dan Metoda Desain

III.1 Pendekatan Desain	07
III.2 Metoda Desain	08

IV Konsep Desain

IV.1 Eksplorasi Formal	09
IV.2 Eksplorasi Teknis	12

V Desain

V.1 Lampiran Desain	13
---------------------	----

VI Kesimpulan	21
---------------	----

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	kegiatan bermain anak _____	2
Gambar 1.2	pameran foto dan buku _____	2
Gambar 1.3	perpustakaan taman ekspresi _____	3
Gambar 1.4	perpustakaan balai pemuda _____	3
Gambar 1.5	ruang baca indoor _____	4
Gambar 1.6	amphitheater _____	4
Gambar 1.7	sitting group _____	4
Gambar 1.8	suasana ruang baca _____	4
Gambar 1.9	peta lokasi tapak _____	6
Gambar 2.0	diagram karakteristik tema _____	7
Gambar 2.1	diagram metode desain Donna P. Duerk _____	8

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Program aktivitas berdasarkan pengguna_____	05
Tabel 2.2	Program fasilitas dan luasan ruang _____	05

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran A** Site Plan
- Lampiran B** Lay Out Plan
- Lampiran C** Ground Floor Plan
- Lampiran D** Denah Lantai Dasar
- Lampiran E** Denah Lantai Atas
- Lampiran F** Potongan
- Lampiran G** Tampak
- Lampiran H** Perspektif
- Lampiran I** Detail Eksterior

I PENDAHULUAN

I.1 LATAR BELAKANG

Teknologi digital yang semakin berkembang pesat saat ini, semakin memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk mengakses beragam informasi dari situs internet. Sumber ilmu pengetahuan yang dulu biasa kita jumpai dalam bentuk buku, kini hadir dalam bentuk digital yang bisa diakses melalui gawai.

Popularitas perpustakaan di tengah masyarakat terancam semakin pudar. Turunnya pamor perpustakaan tersebut terjadi lantaran akibat semakin pesatnya kemajuan dan perkembangan dunia digital. Kebanyakan masyarakat cenderung lebih gemar membaca di media sosial dan situs internet daripada buku fisik di perpustakaan karena dirasa lebih mudah dan cepat. Internet pun seolah justru menjadi jalan pintas bagi masyarakat publik untuk mengonsumsi informasi.

Budaya membaca dan berkunjung ke perpustakaan dalam masyarakat memang masih dianggap rendah. Meski mayoritas masyarakat mengaku pernah mengunjungi perpustakaan, namun intensitasnya masih sangat jarang. Sebagian besar kunjungan masyarakat ke perpustakaan dilakukan hanya ketika masih bersekolah dan pada saat kebutuhan mengerjakan tugas dari sekolah.

Salah satu upaya pemerintah untuk meningkatkan minat baca masyarakat adalah dengan mencanangkan bulan gemar membaca yang diselenggarakan pada bulan September. Tanggal 14 September pun ditetapkan sebagai hari kunjungan perpustakaan.

Hari Kunjungan Perpustakaan diperingati oleh perpustakaan di seluruh Indonesia dengan menggelar berbagai kegiatan seperti pameran, perlombaan yang bertujuan mempromosikan berbagai koleksi, produk, dan layanan yang dimiliki, serta kegiatan yang menumbuhkan minat baca. Setidaknya upaya ini dapat menggugah kembali kesadaran masyarakat akan pentingnya perpustakaan sebagai salah satu sumber informasi, sarana belajar, dan sarana rekreasi ilmiah.

I.2 ISU DAN KONTEKS DESAIN

Popularitas perpustakaan di tengah masyarakat terancam semakin pudar. Fenomena ini tengah menjadi sorotan di beberapa daerah di Jawa Timur. Selama beberapa tahun terakhir, minat masyarakat untuk datang berkunjung ke perpustakaan terus menurun. Hal itu tampak dari merosotnya jumlah angka kunjungan masyarakat ke Perpustakaan selama lima tahun terakhir. Hal ini terjadi lantaran akibat semakin pesatnya kemajuan dan perkembangan dunia digital.

Guna mengantisipasi fenomena tersebut, agar masyarakat tidak meninggalkan perpustakaan di masa yang akan datang, YPPI menyarankan pengelola perpustakaan menerapkan strategi jemput-bola untuk mengundang masyarakat agar datang berkunjung ke perpustakaan, yaitu dengan lebih kreatif menggelar berbagai kegiatan terkait buku yang berkonsep edukasi kelompok bersifat interaktif. Misalnya permainan dan perlombaan terkait buku, pagelaran dongeng, pameran, pemutaran film, temu penulis, bedah buku, diskusi tematik, seminar, lokakarya, dan lain sebagainya.

Cara-cara tersebut mampu menarik masyarakat untuk mengenal Perpustakaan sejak usia dini serta meningkatkan angka kunjungan masyarakat ke perpustakaan. Melalui sejumlah kegiatan edukasi interaktif yang diselenggarakan tersebut,, YPPI mengajak masyarakat umum khususnya generasi muda untuk gemar berkunjung ke perpustakaan.



Gambar 1.1 : kegiatan bermain anak
Sumber : banyuuripp.blogspot.co.id
antarafoto.com



Gambar 1.2 : pameran foto & buku
Sumber : memoirsofjulia.wordpress.com

I.3 PERMASALAHAN DAN KRITERIA DESAIN

Dari gambaran fenomena dan penjelasan isu tersebut, maka dirasa perlu untuk membangun sebuah perpustakaan yang dipadukan dengan fasilitas komunitas guna mewadahi berbagai kegiatan edukasi informal berkelompok yang digelar oleh pengelola perpustakaan, yaitu berupa *Library & Learning Space*.

Hal tersebut bertujuan untuk mendekatkan masyarakat kepada perpustakaan melalui penyelenggaraan berbagai kegiatan edukasi informal yang bersifat interaktif, guna menumbuhkan ketertarikan pada masyarakat untuk masuk ke dalam perpustakaan dan membaca buku-buku yang ada di dalamnya.

ruang perpustakaan merangkap fungsi sebagai tempat pertemuan komunitas



Gambar 1.3 : perpustakaan ekspresi
Sumber ; perpustamanekspresiku.blogspot.co.id

kegiatan story telling dan seminar yang dilakukan bersamaan dalam satu ruang dengan kegiatan membaca buku



Gambar 1.4 : perpustakaan balai pemuda
Sumber : zakariaahmadubaidillah.blogspot.co.id

KRITERIA DESAIN

Kriteria desain yang perlu dipenuhi antara lain :

1. Bangunan mampu mewadahi aktivitas membaca bagi pemustaka.
- Menyediakan ruang baca indoor dan outdoor atau berupa taman baca.



Gambar 1.5 : ruang baca indoor
Sumber : archdaily.com

2. Bangunan mampu mewadahi kegiatan edukasi kelompok yang bersifat interaktif bagi kalangan komunitas.
- Menyediakan ruang interaksi komunitas, seperti amphitheater atau community plaza



Gambar 1.6 : amphitheater
Sumber : archdaily.com

3. Bangunan mampu mewadahi aktifitas interaksi sosial bagi masyarakat.
- Menyediakan sosial space berupa hall atau plaza dan sitting group di beberapa spot



Gambar 1.7 :sitting group & plaza
Sumber : archdaily.com

4. Menciptakan suasana tertentu guna memberikan kenyamanan ruang serta meningkatkan mood pemustaka dalam beraktifitas.
- Menciptakan desain ruang baca yang dapat mengakses view lingkungan di sekitar bangunan.



Gambar 1.8 : suasana ruang baca
Sumber : archdaily.com

II PROGRAM DESAIN

II.1 REKAPITULASI PROGRAM RUANG

AKTIVITAS / KEGIATAN BERDASARKAN USER

USER	KATEGORI	AKTIVITAS
Pengunjung	Pemustaka	registrasi anggota perpustakaan menitipkan barang bawaan mencari & membaca buku studi kelompok / individu produksi informasi (komputasi, menulis, diskusi) mengajak anak-anak bermain sambil belajar
	non pemustaka	menghadiri & mengadakan kegiatan pameran menghadiri & mengadakan pertemuan/seminar pagelaran dongeng (story telling) diskusi, rapat & bersosialisasi mencari hiburan, makan & minum
Pengelola	kegiatan layanan perpustakaan	melayani penitipan barang mendata daftar kunjungan mengurus administrasi keanggotaan melayani peminjaman & pengembalian buku mengawasi sirkulasi buku
	kegiatan administrasi	pengadaan & pemeliharaan buku administrasi kepegawaian administrasi keuangan

Tabel 2.1 : program aktivitas berdasarkan pengguna

FASILITAS & PROGRAM LUASAN RUANG

FASILITAS	RUANG	LUAS (m ²)
PENERIMAAN	entrance hall, lobby & display area area informasi & meja kontrol ruang loker penitipan barang tangga, toilet, ruang panel & gudang	560
PENGELOLA	ruang pimpinan & ruang rapat r. kepala staff & r. administrasi r. pengadaan & pengolahan ruang pustakawan & ruang server pantry, toilet, tangga, r. panel & gudang	640
PERPUSTAKAAN	perpustakaan anak perpustakaan umum referensi rujukan tangga, toilet, ruang panel & gudang	1500
LEARNING SPACE & KOMUNITAS	galeri pameran & kafetaria r. panitia, r. workshop & seminar ruang pelatihan komputer tangga, toilet, r. panel & gudang	1100
TOTAL LUASAN BANGUNAN		3800

Tabel 2.2 : program fasilitas dan luasan ruang

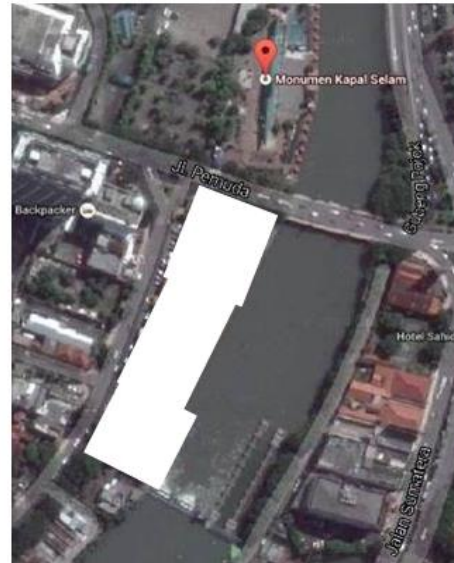
II. 2 DESKRIPSI TAPAK

KRITERIA LOKASI TAPAK

- Berada di sekitar pusat kegiatan masyarakat (pusat pemerintahan, pusat pendidikan & pemukiman)
- Berada di kawasan fasilitas umum
- Lokasi strategis & memiliki aksesibilitas yang mudah dicapai
- Memiliki tingkat kebisingan rendah

DATA LAHAN

- Lokasi : Jalan Pemuda
- Kelurahan : Embong Kaliasin
- Kecamatan : Genteng
- Luas lahan : $\pm 8000 \text{ m}^2$



Gambar 1.9 : peta lokasi tapak
Sumber : google maps

III PENDEKATAN DAN METODE DESAIN

III.1 PENDEKATAN DESAIN

Pemilihan tema “jendela” bertujuan untuk menggambarkan fungsi utama dari objek rancang, yakni sebagai tempat mencari sumber informasi dan ilmu pengetahuan, serta bertujuan untuk menggambarkan konsep “penghubung” yang mampu memadukan sifat kontras dari kedua lingkungan ruang belajar dari perpustakaan dan learning space.

Selanjutnya dilakukan tahap pendekatan terhadap tema “jendela” dengan metode metafora. Menurut Anthony C. Antoniades, prinsip-prinsip metafora dalam arsitektur adalah sebagai berikut:

- **Transfer** : berusaha memindahkan atau menerjemahkan acuan atau sifat dari satu objek/konsep ke dalam objek yang lain.
- **As if** : Berusaha untuk memahami atau “melihat” sebuah objek/konsep sebagai sesuatu yang lain.
- **Displacement** : Mengubah sudut pandang kita dalam menyelidiki atau mengkritisi suatu hal.

KARAKTERISTIK TEMA

TERBUKA :

tidak terbatas; tidak tertutup

Jendela mampu menghadirkan kontinuitas ruang secara fisik, yakni dengan *menciptakan celah* pada dinding sehingga memungkinkan sesuatu untuk melalui & melewatinya.

TRANSPARAN : *tembus pandang*

Jendela mampu menghadirkan kontinuitas ruang secara visual, yakni dengan *memperlihatkan view* di balik ruangan.

TERANG : *tembus cahaya*

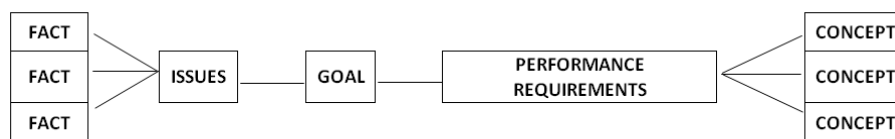
Jendela mampu menghadirkan penerangan, yakni dengan *memasukkan atau merefleksikan cahaya* dari luar ke dalam ruangan atau sebaliknya.



Gambar 2.0 : diagram karakteristik tema jendela
Sumber : laporan preview tugas akhir jendela pustaka

III. 2 METODE DESAIN

Penyusunan konsep rancang ini dibuat berlandaskan referensi dari metode desain *Architectural Programming*, Donna P. Duerk. *Architecture programing* merupakan tahapan dari sebuah proses desain dengan melakukan observasi dan analisa mengenai desain tersebut guna mencapai sebuah hasil yang maksimal. Urutan penyusunan konsep rancang dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu :



(Sumber : *Architectural Programming*, Donna P. Duerk, 1993)

Gambar 2.1 : diagram metode desain Donna P. Duerk
Sumber : Architectural Programming, Donna P. Duerk, 1993

IV KONSEP DESAIN

IV.1 EKSPLORASI FORMAL

AKSES KENDARAAN DAN FASILITAS PARKIR

- *Peletakkan entrance kendaraan difokuskan di sisi selatan tapak dan terhubung dengan jalan kayoon.*
- *Menyediakan fasilitas parkir bagi pengunjung yang datang dengan kendaraan pribadi.*



Gambar : perspektif fasilitas parkir



AKSES & JALUR SIRKULASI PEDISTRIAN

- *Sebagai penambahan dibuat jalur pedestrian yang menghubungkan fasilitas parkir dengan gedung komunitas, guna mengarahkan pergerakan para pengunjung gedung komunitas, agar intens melewati jalur masuk gedung perpustakaan.*
- *Menyediakan pedestrian way yang didesain sebagai jalur penghubung trotoar jalan pemuda dan jalan kayoon, guna memberikan kemudahan akses bagi pejalan kaki.*



Gambar : jalur pedistiran di sisi jalan kayoon

ZONING TAPAK DAN MASSA BANGUNAN

Fasilitas kantor pengelola diletakkan di sisi barat dan berdekatan dengan jalan kayoon, agar mudah diakses.

Fasilitas Kantor Pengelola



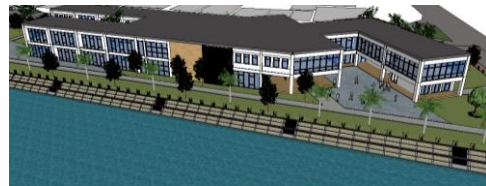
Fasilitas learning space sebagai wadah komunitas diletakkan di sisi utara dan sudut lahan yang memiliki tingkat kebisingan tinggi.

Fasilitas Learning Space



Fasilitas Parkir Kendaraan

Fasilitas parkir berada di sisi selatan tapak berdekatan dengan jalur entrance kendaraan yang terhubung dengan jalan kayoon.



Fasilitas Perpustakaan

Fasilitas perpustakaan diletakkan di sisi timur yang memiliki tingkat kebisingan yang rendah.

PENGOLAHAN RUANG LUAR

Menyediakan sitting group di beberapa area sebagai area duduk santai yang dapat mewadahi kegiatan membaca buku, mengakses internet, berdiskusi, bersosialisasi, serta menikmati pemandangan.

Menyediakan plaza sebagai ruang outdoor yang mampu mewadahi kegiatan learning space, komunitas, pertemuan publik dan interaksi sosial.



- Pemberian *stone fountain* dengan ketinggian huruf 1.2 meter. Stone fountain ini diletakkan pada sudut tapak sehingga tampak dari persimpangan jalan dan berperan sebagai point of interest berupa sculpture informasi nama bangunan.



Gambar : tampilan stone fountain
Sumber : dokumen pribadi

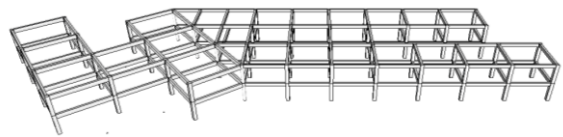
- Mengolah tampilan fasad bangunan dengan pemasangan kisi-kisi kayu sebagai aksentuasi bangunan, terutama di titik tangkap view tertentu.
- Penggunaan material kayu yang dikenal sebagai material tradisional bersifat ringan dengan tampilan tekstur alamiah, bertujuan untuk mengimbangi kontras antara material modern dari jendela kaca yang bersifat ringan tipis dan transparan dengan material dinding beton yang bersifat massive tebal dan berat.



*Gambar : point of interest bangunan
Sumber : dokumen pribadi*

IV. 2 EKSPLORASI TEKNIS

- Penggunaan struktur kolom beton dengan bentang 8x8 meter untuk gedung perpustakaan dan pengelola.
- Penggunaan struktur kolom beton dengan bentang 10x10 meter untuk gedung learning space dan komunitas.
- Ketinggian bangunan 8 meter dengan ketebalan plat lantai setinggi 25 cm serta penggunaan atap dak beton
- Pemasangan jendela dengan material kaca bening dan frame alumunium pada ruang baca perpustakaan serta galeri pameran.



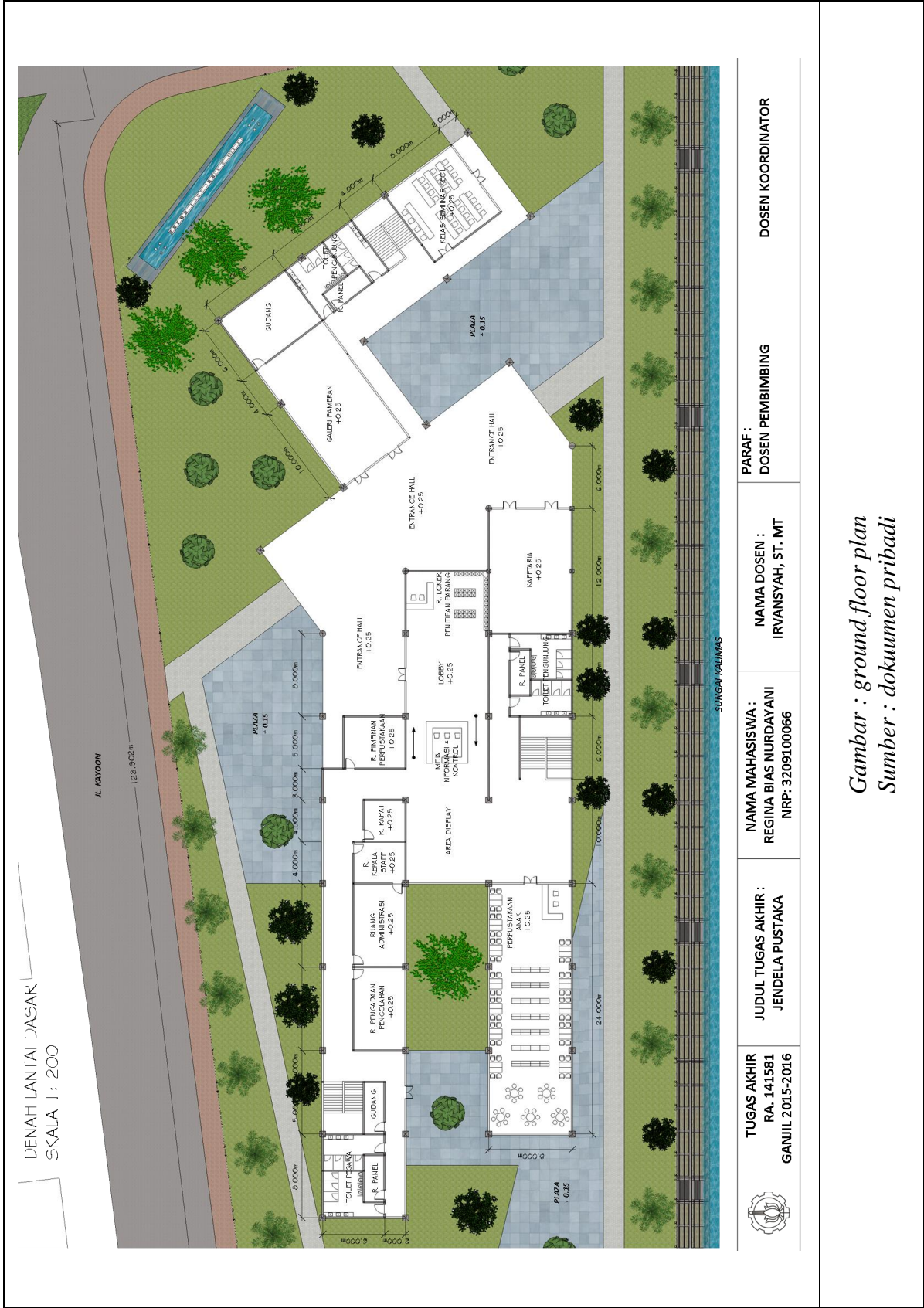
*Gambar : aksonometri struktur
Sumber : dokumen pribadi*



*Gambar : potongan massa B-B'
Sumber : dokumen pribadi*

V DESAIN







Gambar : potongan bangunan dan tapak
Sumber : dokumen pribadi



TAMPAK UTARA (jalan pemuda)
SKALA : 200



TAMPAK SELATAN
SKALA 1 : 200



TAMPAK TIMUR
SKALA 1 : 400

TAMPAK BARAT
SKALA 1 : 400



TUGAS AKHIR
RA. 141581
GANJIL 2015-2016

JUDUL TUGAS AKHIR :
JENDELA PUSTAKA

NAMA MAHASISWA :
REGINA BIAS NURDAYANI
NRP: 3209100066

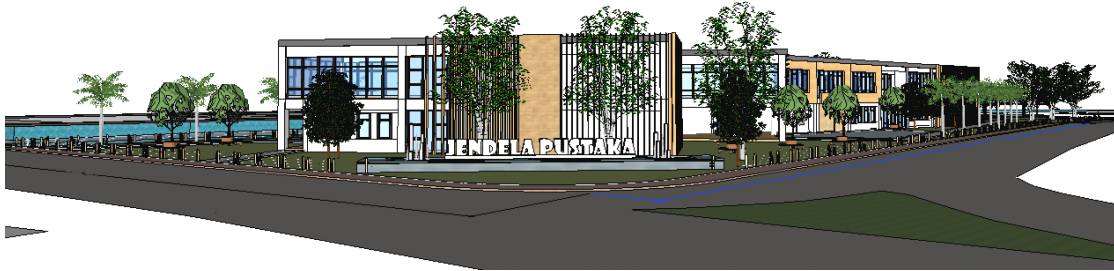
NAMA DOSEN :
IRVANSYAH, ST. MT

PARAF :
DOSEN PEMBIMBING

DOSEN KOORDINATOR

*Gambar : tampak bangunan dan lingkungan
Sumber : dokumen pribadi*

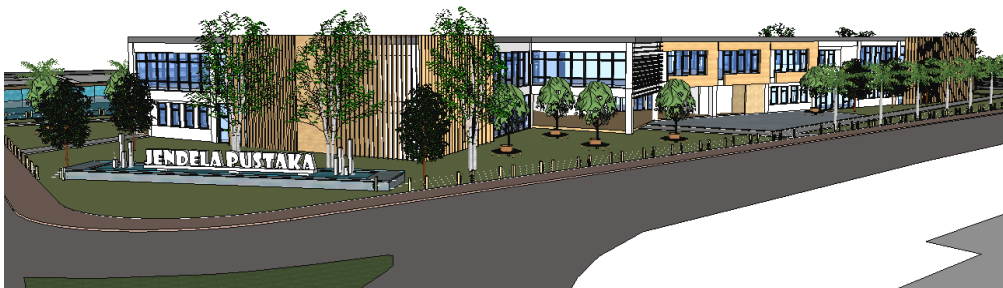
GAMBAR PERSPEKTIF



*Gambar : perspektif normal dari jalan pemuda
Sumber : dokumen pribadi*



*Gambar : perspektif normal dari jembatan gubeng
Sumber : dokumen pribadi*



*Gambar : fasad bangunan dari sudut persimpangan jalan pemuda dan kayoon
Sumber : dokumen pribadi*

DETAIL EKSTERIOR RUANG LUAR



Gambar : detail eksterior plaza dan entrance hall fasilitas perpustakaan
Sumber : dokumen pribadi



Gambar : detail eksterior plaza dan fasilitas learning space
Sumber : dokumen pribadi

VI KESIMPULAN

TUJUAN DESAIN

Tujuan utama yang ingin dicapai dari ide perancangan yang berjudul Jendela Pustaka ini adalah :

1. Mendekatkan masyarakat kepada perpustakaan melalui penyelenggaraan berbagai kegiatan edukasi informal yang bersifat interaktif, guna menumbuhkan minat atau ketertarikan pada masyarakat untuk masuk ke dalam perpustakaan dan membaca buku-buku yang ada di dalamnya.
2. Meningkatkan nilai-nilai fungsi perpustakaan sebagai bangunan yang mampu mewadahi kegiatan edukasi informal yang menunjang bagi masyarakat.
3. Memberikan ide atau masukan kepada pemerintah kota terkait alternatif solusi desain dalam upaya meningkatkan animo masyarakat untuk berkunjung ke perpustakaan melalui penambahan fasilitas komunitas dan learning space.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. O. Young, “Synthetic structure of industrial plastics (Book style with paper title and editor),” in *Plastics*, 2nd ed. Vol. 3, J. Peters, Ed. New York: McGraw-Hill (1964) 15–64.
- [2] W.-K. Chen, *Linear Networks and Systems* (Book style). Belmont, CA: Wadsworth (1993) 123–135.
- [3] H. Poor, *An Introduction to Signal Detection and Estimation*. New York: Springer-Verlag (1985) Ch. 4.
- [4] B. Smith, “An approach to graphs of linear forms (Unpublished work style),” belum dipublikasikan.
- [5] <http://print.kompas.com/baca/2015/09/15/Popularitas-Perpustakaan-Semakin-Pudar-Dilibas-Dig>
- [6] <http://pustakaindonesia.org/yppi/2015/09/15/hari-kunjung-perpustakaan-13-september-2015/>
- [7] <http://junantoherdiawan.com/tag/perpustakaan-bi-surabaya/>
- [8]

BIOGRAFI

Penulis Laporan Tugas Akhir ini bernama Regina Bias Nurdayani. Dilahirkan di Bantul pada tanggal 28 Desember 1990. Penulis adalah anak dari pasangan Lucianus Sudaryono dan Agustina Estirahayu. Penulis memulai pendidikan formal di SDK Santo Yosef Surabaya pada tahun 1997, SMP Negeri 32 Surabaya pada tahun 2003 dan SMA Negeri 9 Surabaya pada tahun 2006. Setelah menyelesaikan bangku SMA pada tahun 009, penulis melanjutkan pendidikan tinggi pada Jurusan Arsitektur di Institusi Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. selama bangku perkuliahan penulis pernah bergabung dalam organisasi HIMA STHAPATI Arsitektur. Penulis dapat dihubungi melalui email regina.bias09@mhs.arch.its.ac.id